INSTRUCTION MANUAL



MEGA DRIVE



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

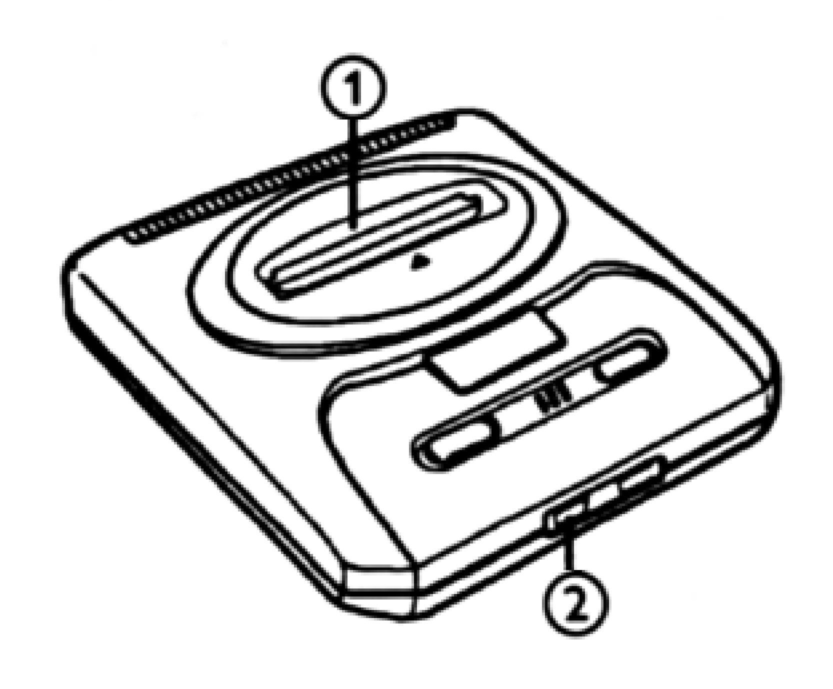
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1

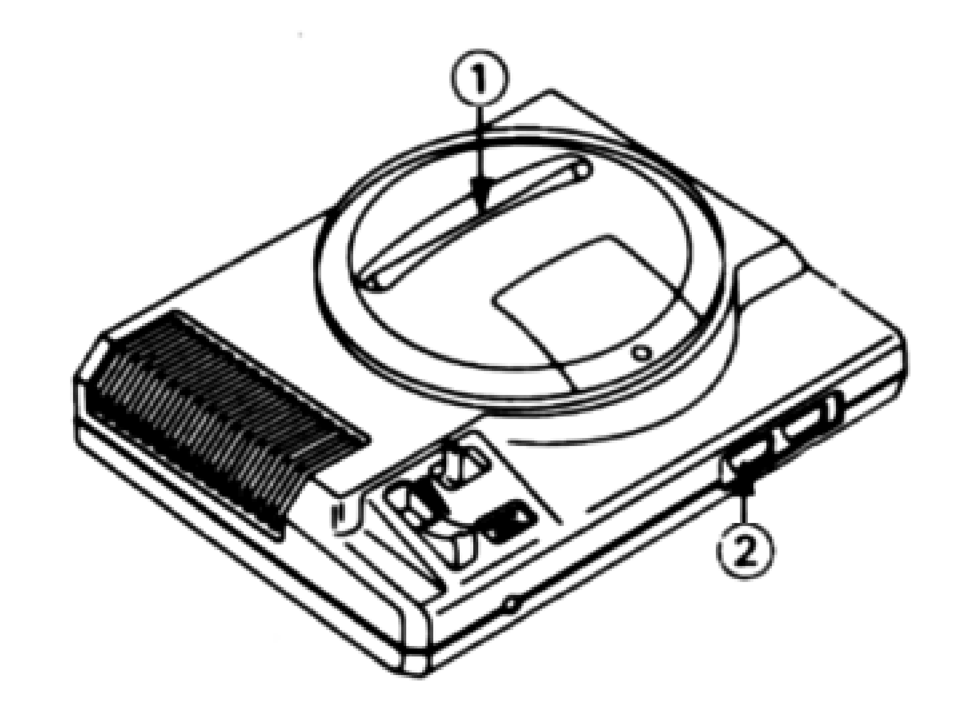


ECRAN D'OPTIONS

Avant de commencer une partie, vous pouvez modifier les paramètres du jeu sur l'écran d'options. Sur l'écran de titre, utilisez le **bouton D** pour choisir les options, puis appuyez sur **Start**.

Sur l'écran d'options :

- Appuyez sur le haut/bas du **bouton D** pour choisir une option.
- Appuyez sur le **bouton A, B** ou **C** pour modifier les paramètres.
- Appuyez sur **Start** pour revenir à l'écran de titre.

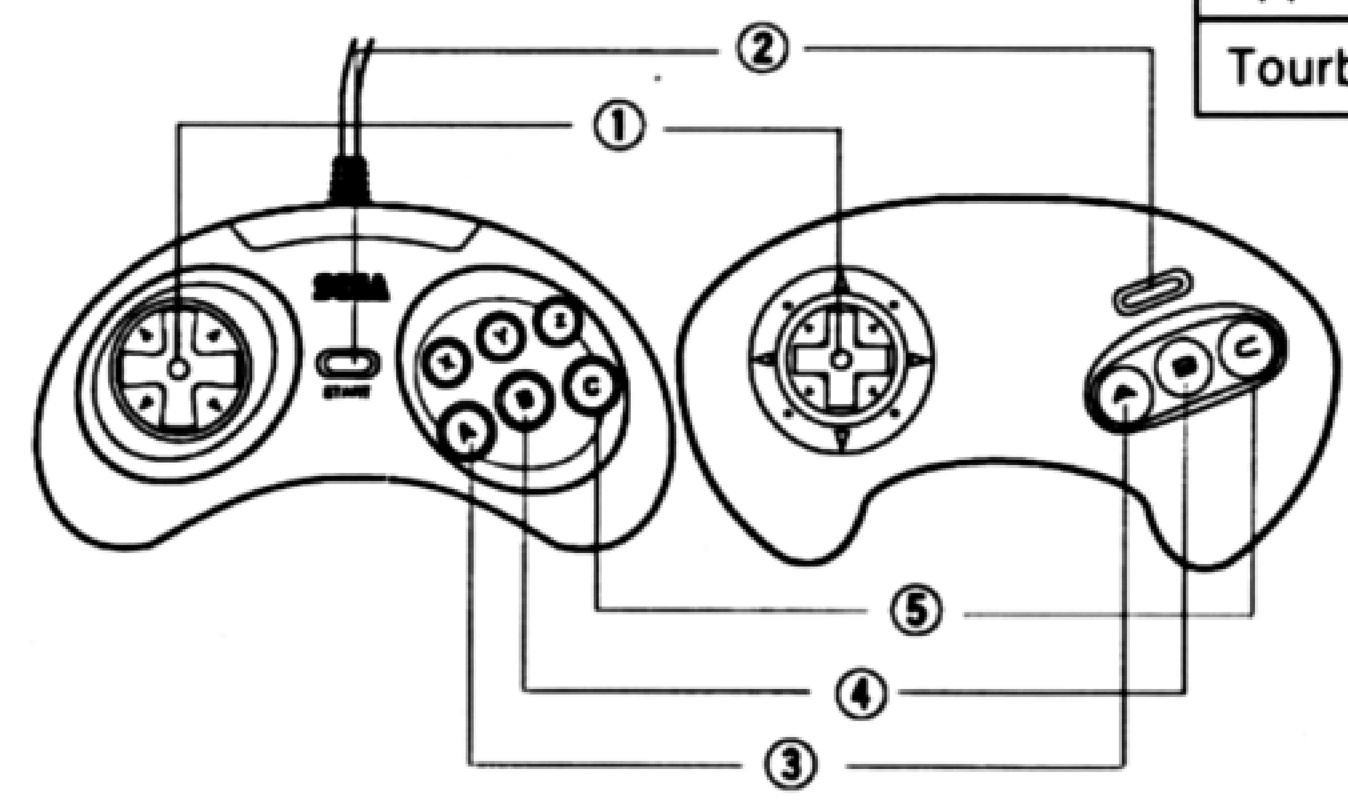


LES BOUTONS DE COMMANDE

Commutez les boutons ACTION, SPIN et JUMP. Les réglages ordinaires sont :

ACTION	Bouton A
SPIN	Bouton B
JUMP	Bouton C

① Bouton D
② Start
③ Bouton A
④ Bouton B
⑤ Bouton C



PRENEZ LES COMMANDES !

Pour commencer la partie	**Start**
Pour déplacer TAZ	**Bouton D** dans n'importe quel sens
Pour manger quelque chose	Tenez-vous près d'un objet. S'il est comestible, TAZ le ramassera et l'avalera.
Pour ramasser un objet ; pour le poser par terre	**Bouton A (ACTION)**
Pour actionner les leviers et pour faire marcher les appareils	**Bouton A (ACTION)**
Tourbillon	**Bouton B (SPIN)**

Saut vers le haut	**Bouton C (JUMP)**
Saut vers la gauche/droite/bas	**Bouton C (JUMP)** + gauche/droite/bas du **bouton D**
Pour regarder vers le haut/bas	Haut/bas du **bouton D**
Pour interrompre/reprendre la partie	**Start**

Pour les coups spéciaux de TAZ, Rappelez-vous que les commandes des boutons seront différentes si vous avez commuté les boutons ACTION, SPIN et JUMP sur le menu d'options.

①



LES COUPS SPÉCIAUX DE TAZ

① *La tornade TAZ*

- Appuyez sur le **bouton B** (SPIN) + la gauche ou la droite du **bouton D** pour effectuer une tornade au sol.
- Appuyez sur le **bouton C** (JUMP) + le **bouton B** (SPIN) + la gauche ou la droite du **bouton D** pour effectuer une tornade volante.

② *Le boomerang TAZ*

- Pour remonter un puits en tourbillonnant, tenez-vous sous le puits et appuyez sur le **bouton C** (JUMP).
- Maintenez le bouton D enfoncé vers l'une des parois du puits.
- Appuyez immédiatement sur le **bouton B** (SPIN) et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que vous soyez parvenu en haut.

②



③ *La percussion TAZ*

- Faites tourbillonner TAZ dans une tornade pour vous forcer un passage au travers d'un mur de briques.

④ *Le TAZ 360*

- Prenez du recul par rapport à une boucle et appuyez sur le **bouton B** (SPIN) pour amorcer un tourbillon.
- Maintenez le **bouton D** enfoncé vers la boucle pour effectuer un tourbillon de 360° autour de la boucle.
- Effectuez un TAZ 360 autour des barrières de rochers et du labyrinthe de tuyaux. Ce coup demande une certaine habitude, mais une fois que vous l'aurez maîtrisé, ce sera un jeu d'enfant!

⑤ *La vrille TAZ*

- Faites tourbillonner TAZ dans une tornade et appuyez sur le **bouton D** vers une zone de saleté pour percer le sol.

⑥ *L'enclencheur TAZ*

- Appuyez sur le **bouton A** (ACTION) pour lancer des commutateurs et des leviers qui ouvrent ou ferment les portes et font fonctionner les appareils.

⑦ *L'hélicoptère tournoyant TAZ*

- Cherchez un hélicoptère tournoyant et appuyez sur le **bouton A** (ACTION) pour le ramasser.
- Maintenez le **bouton B** (SPIN) enfoncé pour effectuer un tourbillon ascendant, monter et vous en aller.
- Utilisez le **bouton D** pour diriger le vol de TAZ.
- Relâchez le **bouton B** pour planer en vue d'un atterrissage en toute sécurité.
- Appuyez à nouveau sur le **bouton A** pour poser l'hélicoptère tournoyant.

L'ACTION DE TAZ !

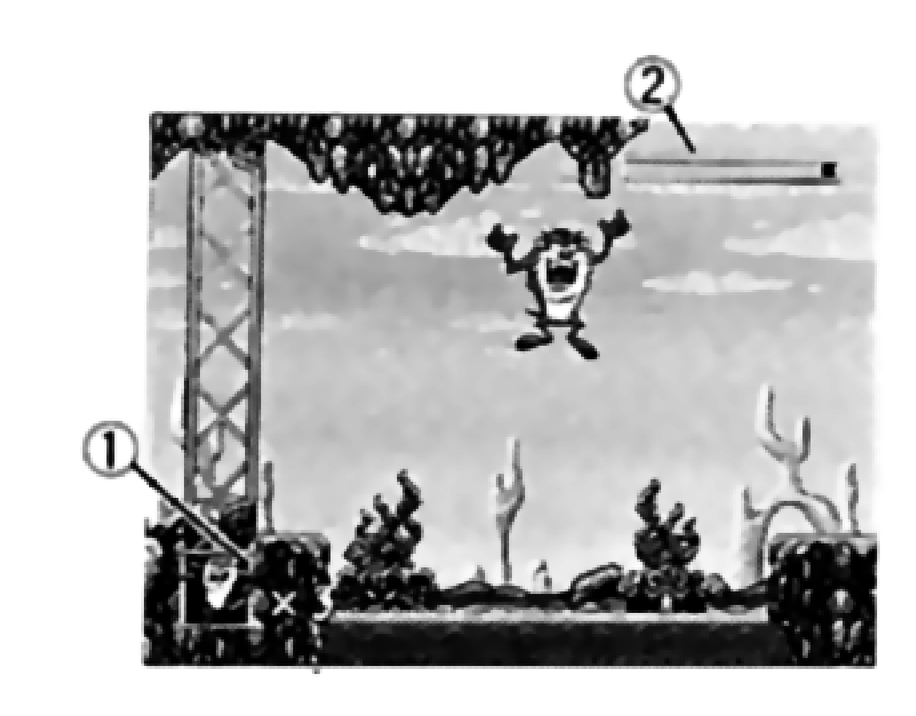
TAZ le colérique est la créature terrestre rare préférée de Marvin le Martien. TAZ a été kidnappé par le vaisseau spatial de Marvin le Martien, expédié sur Mars et mis en cage dans un zoo !

Mais TAZ n'est pas du genre à attendre sans rien faire et à se laisser dévisager par les Martiens Instantanés. Pas question ! Il va LEUR FAUSSER COMPAGNIE !

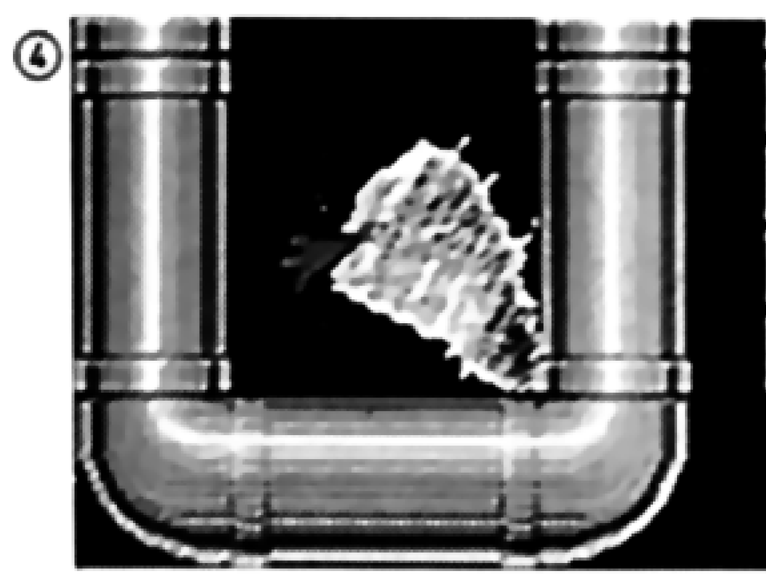
Utilisez les coups et les attaques spéciaux de TAZ pour vous évader. Pendant que vous y êtes, tourbillonnez dans le plus grand nombre de créatures spatiales possible pour les transformer en poussière interstellaire. Cela apprendra à Marvin le Martien à se tromper de terrien quand il veut embêter le monde.

① **LES VIES**
TAZ commence la partie avec 3 vies. Quand sa barre d'énergie est vide, il perd une vie. S'il les perd toutes, la partie est finie.

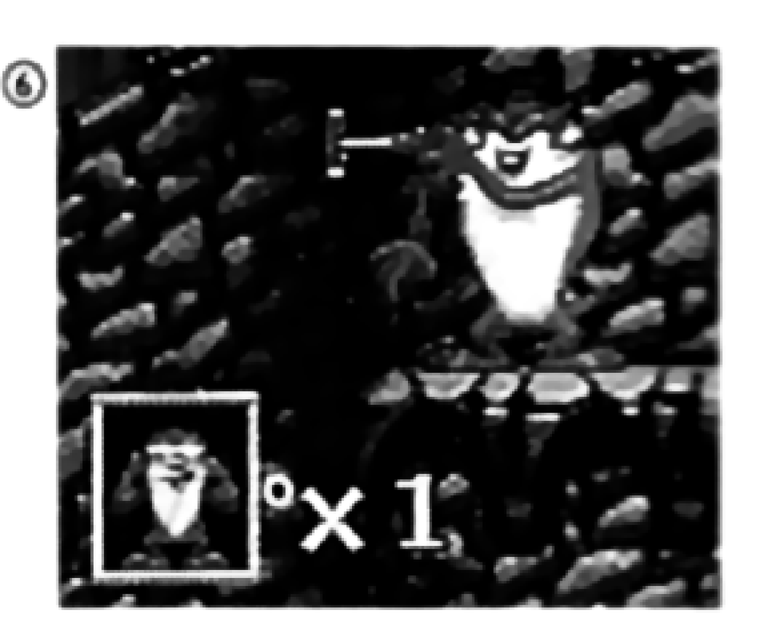
② **LA BARRE D'ÉNERGIE**
Une certaine quantité d'énergie se vide de la barre chaque fois que TAZ est touché. Mangez des en-cas pour que TAZ recouvre son énergie. Si la barre d'énergie est vide, vous perdez une vie.



③


④


⑤


⑥


⑦

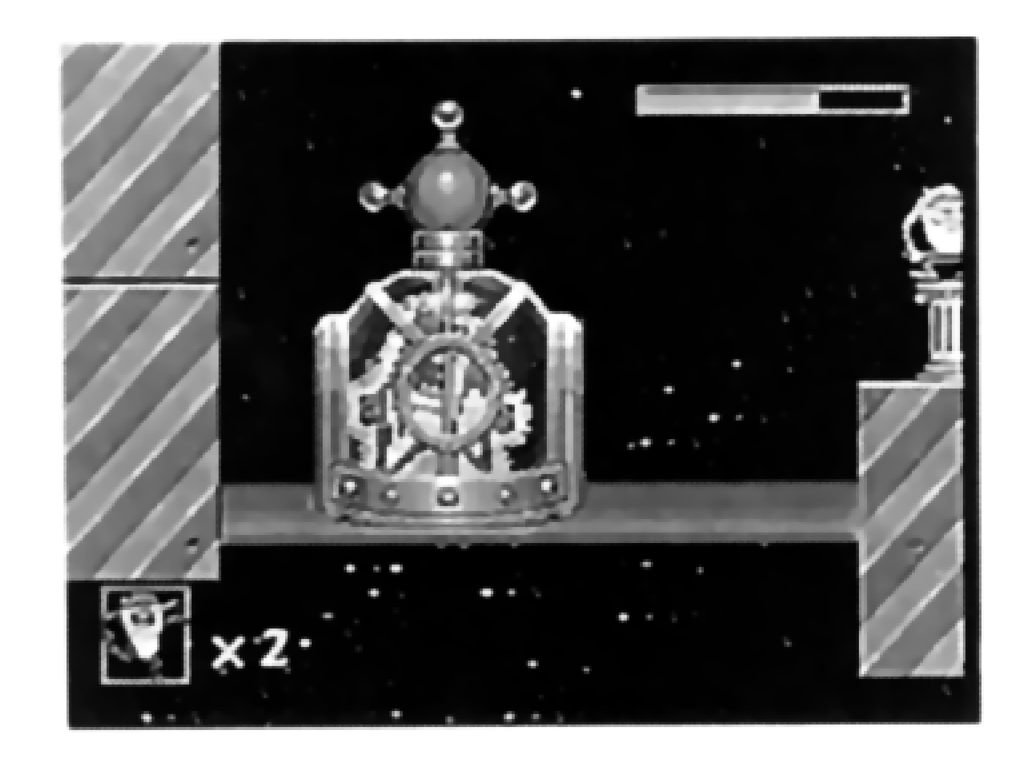

LES EN-CAS

TAZ doit manger pour rester en bonne santé. Mais attention ! Il y a certains aliments sans valeur nutritive qui ne valent tout simplement pas la peine !

- Les **trousses de premiers secours** redonnent un peu d'énergie à TAZ.
- L'**essence** alimente le tempérament de TAZ. Faites lui avaler un bidon d'essence, et appuyez sur le bouton ACTION pour lui faire cracher une flamme qui fera fondre le métal !
- Avec un bonus de munitions, TAZ pourra renverser ses ennemis en crachant des boules, lorsque vous appuyez sur le bouton ACTION
- Les **gobelets pétillants** renferment un mélange puissant qui transforme TAZ en géant. Il devient fort et hargneux. Mais il est aussi trop lourd pour tourbillonner ! Certains gobelets pétillants transformeront TAZ en miniature !
- Les **bombes** explosent. Si TAZ en avale une, il explosera lui aussi !

D'AUTRES OBJETS FORMIDABLES

- Les **transporteurs** expédient TAZ vers une autre partie du niveau.
- Dirigez TAZ dans un **rayon rapetisseur** et vous le verrez fondre á un miniature ! Il sera suffisamment petit pour pénétrer dans les tunnels bas. Les **rayons de croissance** transforment TAZ en géant .
- Si vous trouvez une **caisse**, vous avez vaincu le labyrinthe. Sautez dedans pour vous sauver jusqu'au niveau suivant !

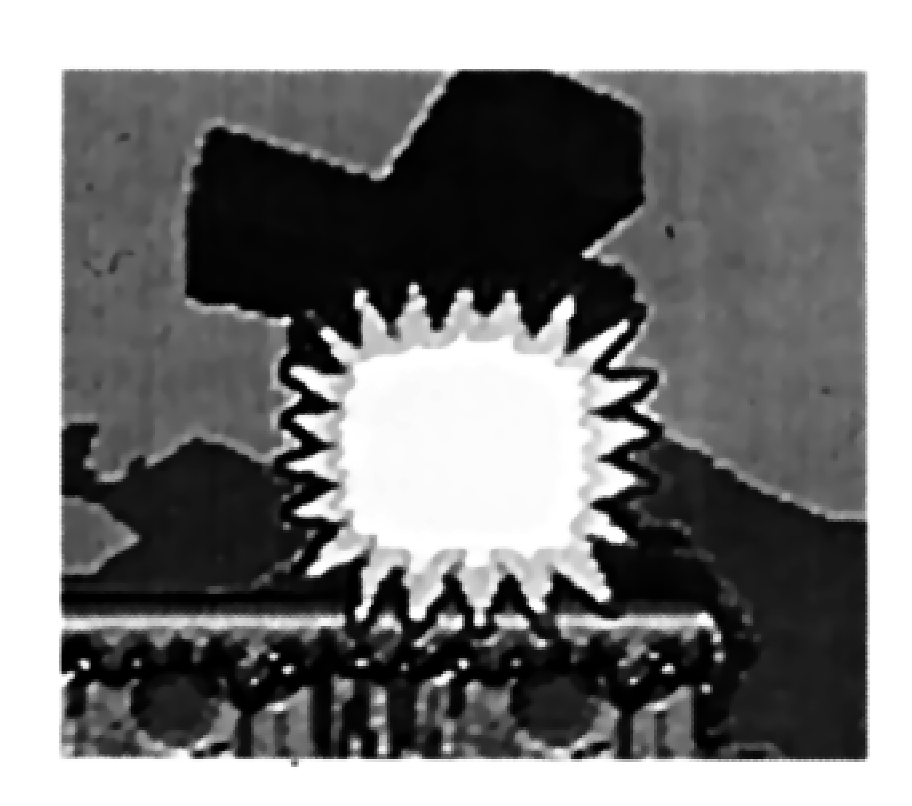


LA PLANÈTE MARS

LE ZOO MARTIEN

TAZ est enfermé dans une cage sur Mars, avec toute une ménagerie d'étranges créatures animales. Tourbillonnez pour passer au travers des murs, et rebondissez en boomerang de mur en mur pour monter. Des cages suspendues toujours en mouvement renferment d'autres créatures dangereuses. Dans un labyrinthe de tuyaux en boucle, TAZ ne cessera de tourbillonner ! Utilisez le coup du TAZ 360 pour arriver à bout de ses ennemis.



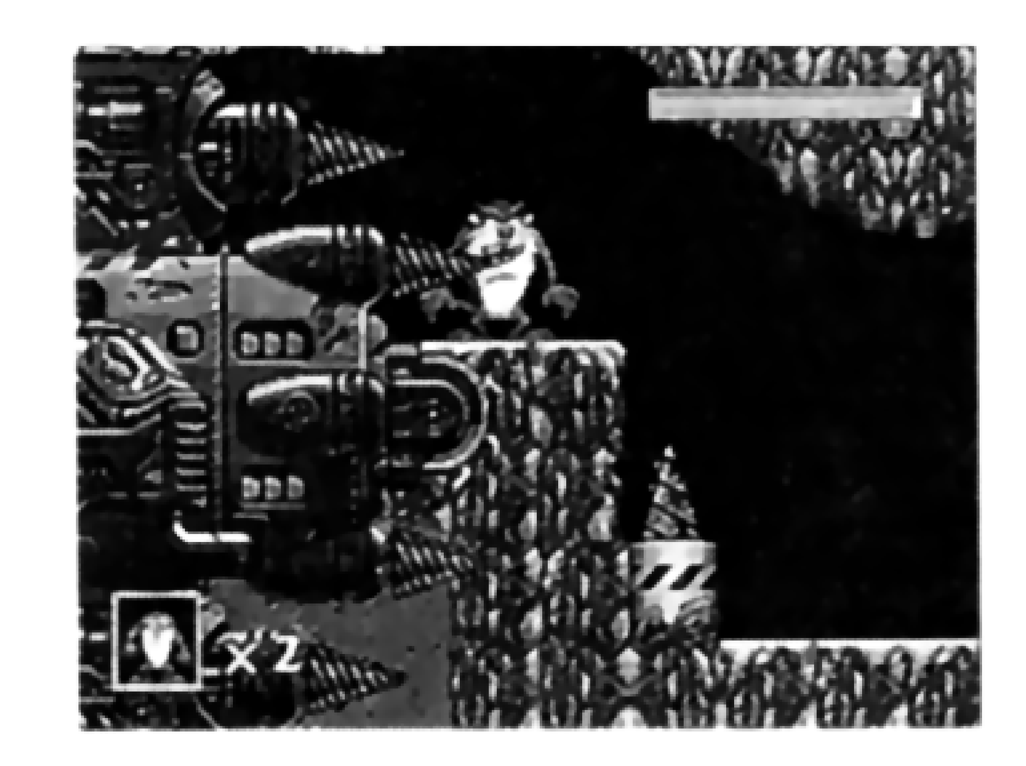






LE MONDE DES TAUPES

Supprimez les hommes-taupes et évitez les vers de minerai aux formes hideuses et les forets tourbillonnants. TAZ se transforme lui-même en foret pour creuser le sol, constamment poursuivi par une perceuse géante qui l'oblige à rester en mouvement ou à périr !



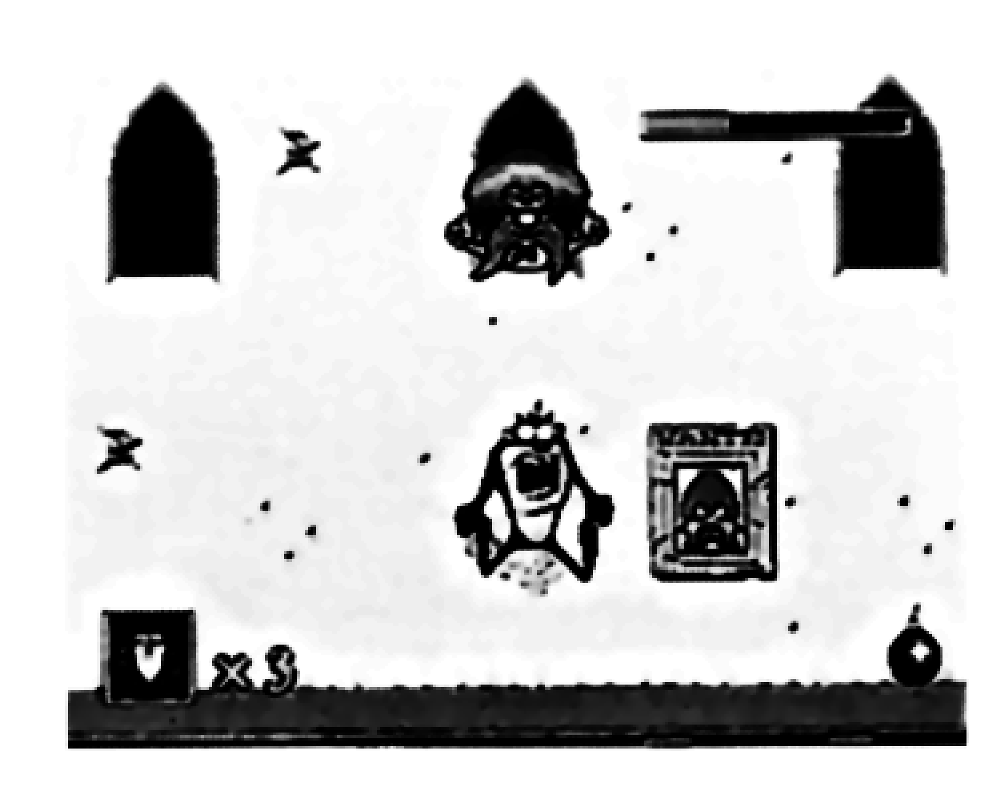
LA PLANÈTE X

Sur une autre étrange planète, TAZ affronte de bizarres extra-terrestres sur un terrain gorgé d'eau. Se laisser glisser sur des cascades verticales, en sautant sur la terre sèche juste au bon moment ! Cherchez l'hélicoptère tournoyant pour vous échapper du labyrinthe vertical par le haut. Un seul faux mouvement, et TAZ va boire la tasse ! Renversez le ver-dragon pour le rapetisser, l'abattre et vous enfuir.



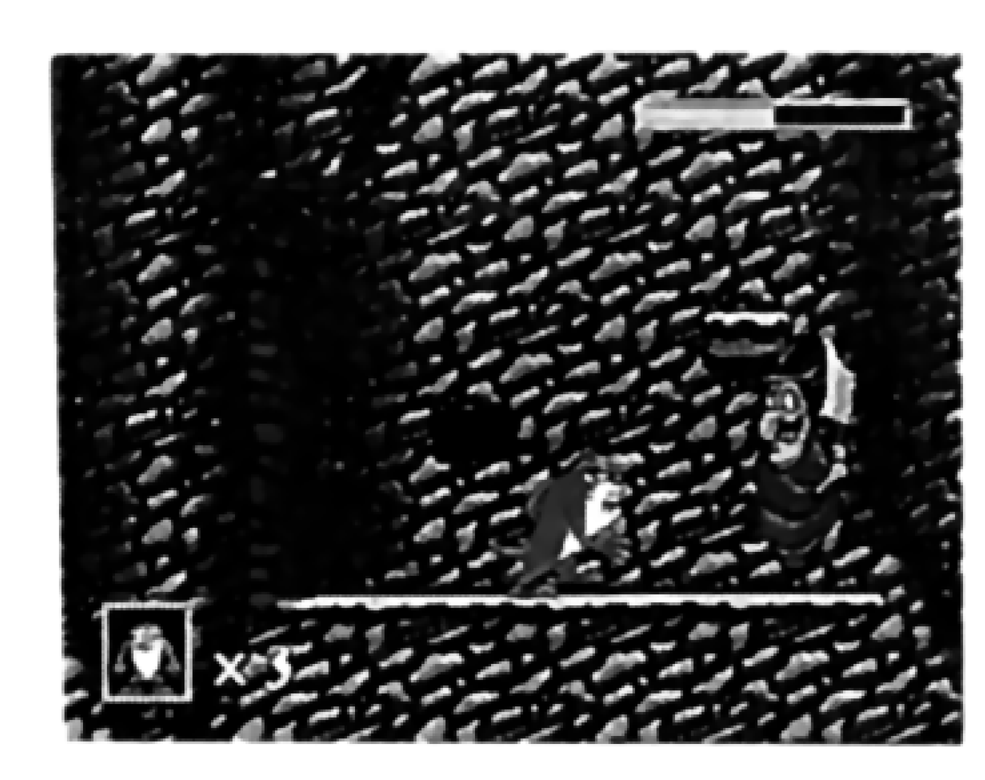
LE MEXIQUE

Yosemite Sam, Road Runner et Wile E. Coyote surgissent pour empêcher notre héros de passer ! Mais auparavant, TAZ doit réchapper à un convoi désordonné de chariots et de bêtes à cornes et à sabots qui filent à toute allure dans un nuage de poussière. Dans le village, des abeilles tueuses et des bandits mènent la vie dure à TAZ. Celui-ci doit attirer avec ruse El Toro pour détruire les murs afin de s'échapper.



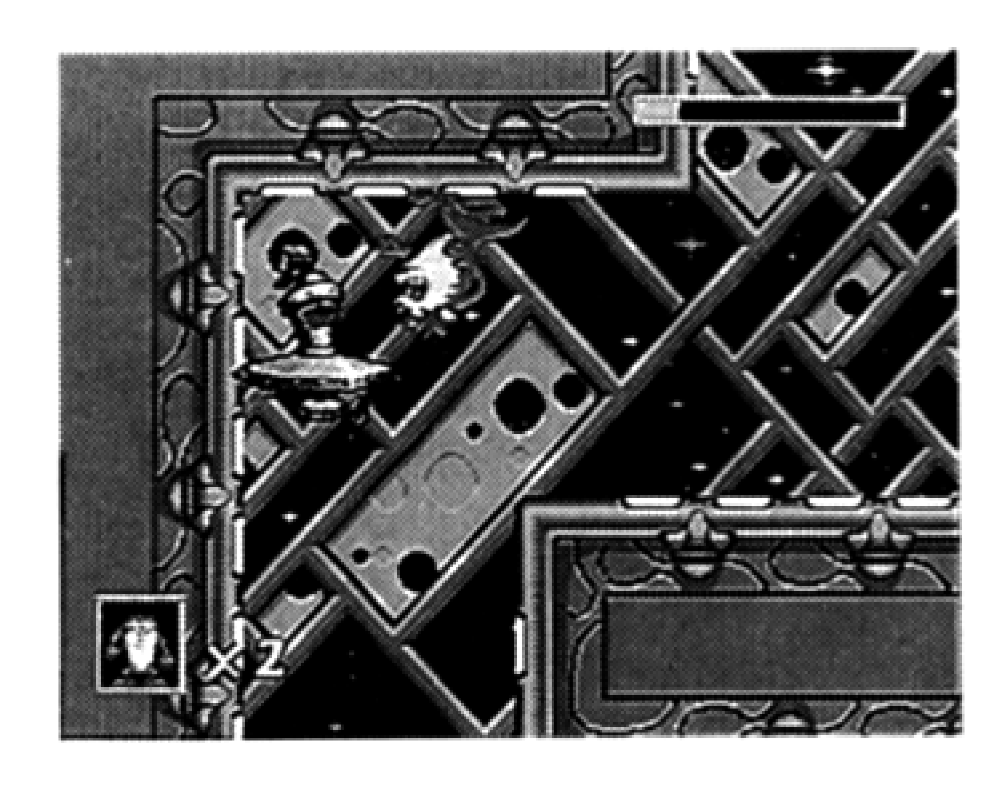
LE CHÂTEAU HANTÉ

TAZ longe l'extérieur d'un sombre château en tourbillonnant et en sautillant, soulevant et abaissant les grilles tout en affrontant d'agaçants yeux volants et de perfides abeilles tueuses. Une fois à l'intérieur, TAZ *franchit en tourbillonnant des portes* pivotantes, puis il avance dans des passages secrets et d'énormes tours en spirale. Le château est rempli de mares pleines de bulles, de passages brûlants, de becs lançant des flammes et d'énormes crachats verts et gluants. Hazel la sorcière et Yosemite Sam ajoutent encore aux épreuves du pauvre TAZ. Le savant fou décoche des étincelles, tandis qu'un énorme monstre poursuit TAZ d'avant en arrière. Assommez le monstre, puis effectuez un échange de cerveaux pour pouvoir finalement abattre le savant fou !



LA MAISON DE MARVIN LE MARTIEN

Quatre-vingt cinq pour cent de tous les accidents se produisent à la maison. La maison de Marvin le Martien ne fait pas exception avec, comme dangers vivants, K-9 et une armée de robots qui décochent des rayons laser. TAZ tombe dans le compacteur d'ordures et il doit ricocher juste à temps vers le haut pour échapper aux murs qui se referment sur lui ! Puis une machine à polycopier transforme TAZ en jumeaux ! L'un des TAZ doit sauter de la tête de l'autre pour s'échapper. Un barrage de rayons laser et de gravité folle fait de cette épreuve un vrai casse-tête ! Marvin le Martien conduit un énorme pedmobile qui ne peut être vaincu que si on l'attaque au sommet.



QUELQUES CONSEILS DE TAZ

- Utilisez la tornade TAZ pour frapper un grand nombre d'ennemis. Ils s'évanouiront dans une bouffée de fumée martienne. Certains adversaires sont plus difficiles à abattre que d'autres. Persévérez !

- Les ennemis ne peuvent pas tous être détruits par une tornade TAZ. Certains peuvent être éliminés soit par le feu ou par des rochers tandis que d'autres restent invulnérables.

- TAZ possède un certain nombre de pouvoirs et de transformations spéciaux, mais qui ne durent tous qu'un court instant. Profitez-en pendant que vous les avez !

- A chaque partie que vous jouez, essayez de vous souvenir du chemin dans les labyrinthes, de façon à savoir où trouver les réserves d'énergie et les sorties.

- Utilisez votre tourbillon pour vous déplacer rapidement dans certaines zones, surtout si vous connaissez le chemin.

- Lorsque vous voyez de la nourriture ou des objets éparpillés autour de vous, essayez de voir comment TAZ pourrait les utiliser.

672-1882-50